¿Necesitas ayuda con el juego? ¿Quieres pistas o trucos? ¿Tienes alguna sugerencia? En FX estamos a tu disposición.

Llámanos si algo falla

La mayoría de las incidencias se resuelve con una simple consulta.

TELÉFONO

917 991 275
01 8005 076 595

CORREO ELECTRÓNICO

ayuda@fxinteractive.com

HORARIO

De lunes a viernes

mañanas
9:30 - 14:30

tardes
16:00 - 19:00

Consigue pistas y trucos

Conocemos todos los secretos de nuestros juegos. Llámanos si necesitas ayuda para avanzar.

Si quieres, nosotros te llamamos

Indícanos tu número de teléfono en un correo electrónico o en nuestro contestador automático. Nosotros te llamamos.

También en Internet

Encuentra las incidencias más frecuentes y las pistas más buscadas en la página de Atención al cliente de **www.fxinteractive.com**

Ayúdanos a mejorar

Si consideras que algo puede mejorar en nuestro servicio, no dudes en contactar con nosotros en directordeatencion@fxinteractive.com

Comunidad FX

Hazte miembro de la comunidad con sólo indicarnos tu e-mail durante la instalación del juego. Estarás informado de todas las novedades de FX.





LA ÚLTIMA GRAN AVENTURA

Las novelas de aventuras han sido fuente de inspiración para infinidad de películas que han cautivado a millones de espectadores en tod el mundo. Sus héroes también han protagoniza algunos de los videojuegos que han dejado huell entre los aficionados.

Jack Keane – Al rescate del Imperio Británico *es un homenaje a los clásicos del género. Una superproducción que recupera el espíritu de las grandes aventuras con una trama fascinante y puesta en escena espectacular.*

Una amenaza para el mundo, un tipo normal empujado a convertirse en héroe, una atractiva mujer, un lugar misterioso, acción a raudales… Te espera una intensa aventura; un desafío para tu ingenio.

Buena suerte, aventurero.

Instalación automática
Instalar Jack Keane es tan sencillo como pulsar un botón.

Objetivo
Las claves para conseguir la máxima diversión.

Pantalla de juego
Localiza rápidamente en pantalla los elementos del juego.

Teclas y controles
La forma más clara de conocer todos los controles del juego.

Tus 5 primeros minutos
Unos pocos minutos bastan para dominar Jack Keane.

Instrucciones
Toda la información al detalle. La respuesta a todas tus preguntas.

Atención al cliente
La solución rápida a cualquier incidencia y las pistas para jugar.

Instalación y comienzo del juego

Jack Keane – Al rescate del Imperio Británico posee un instalador muy sencillo de utilizar.

› *Sólo es necesario realizar la instalación la primera vez que uses el juego.*

Introduce el DVD de *Jack Keane* dentro de la unidad de DVD-ROM. Automáticamente tu ordenador lo detecta y al cabo de unos segundos aparece la siguiente ventana:

Paso 1: Elige el tipo de instalación



Figura A: Tipo de instalación

A Instalación automática Pulsa este botón y el instalador de *Jack Keane* se encargará de todo.

B Instalación manual Haz clic aquí si prefieres decidir tú mismo la unidad de disco, el directorio de instalación, la creación de accesos directos y la instalación de DirectX™.

C Atención al cliente Si necesitas ayuda con el juego, pulsa aquí para contactar con nosotros.

› *Si no apareciera la ventana del instalador, haz doble clic en los siguientes iconos (según tu sistema operativo):*



Windows® XP



Windows® Vista

Atención al cliente: si algo falla, llámanos

No dudes en ponerte en contacto con el Servicio de atención al cliente de FX ***(Ver Figura A: "Tipo de instalación")*** si tienes alguna incidencia o para comunicarnos tus ideas y sugerencias. Estaremos encantados de atenderte.

Paso 2: WannaPlay, conoce las claves del juego mientras se instala

Durante el proceso de instalación se activará el WannaPlay, que te explica todo lo que necesitas saber para disfrutar del juego desde el primer minuto.



Figura B: WannaPlay

A Reproducir Pulsa aquí para ver la sección del WannaPlay seleccionada.

B Pausa Pulsa aquí si quieres detener la reproducción en curso.

C Selector Haz clic sobre las imágenes laterales o sobre el recuadro correspondiente de la barra inferior para seleccionar una sección.

D Continuar Finalizada la instalación, aparecerá en pantalla este botón. Haz clic sobre él para acceder al siguiente paso.

Paso 3: Empieza a jugar



Figura C: Inicio del juego

A Jugar Pulsa aquí para empezar una partida.

B Add-Ins Una ventana abierta a las novedades de FX; con las actualizaciones más recientes, contenidos adicionales y noticias. Y si estás conectado a Internet, recibe las novedades en tiempo real. Para seleccionar un Add-Ins, pulsa sobre el recuadro correspondiente de la barra vertical.

C WannaPlay Pulsa aquí para repasar las claves del juego siempre que quieras.

D Desinstalar Pulsa este botón cuando quieras eliminar *Jack Keane* de tu disco duro.

Trailers FX



Descubre los puntos más destacados de los juegos de nuestro catálogo.

Contempla el tráiler del juego

Conoce el argumento y las características de cada juego



Comunidad FX



Figura D: Comunidad FX

Hazte miembro de la comunidad y estarás puntualmente informado de todos los juegos y novedades de FX.

1 *Introduce aquí una dirección válida de correo electrónico.*

2 *Confirma la dirección facilitada en la casilla anterior.*

3 *Pulsa "Aceptar" y se desplegará una ventana con el mensaje de bienvenida a la Comunidad FX.*

Comenzar el juego en cualquier momento

Cuando quieras jugar a *Jack Keane*, pulsa el botón "Jugar" de la ventana del instalador ***(Ver Figura C: "Inicio del juego")***. Para acceder a esta ventana, emplea cualquiera de estos tres métodos:



1 Introduce el DVD del juego en la unidad lectora de DVD-ROM.

2 Haz doble clic sobre el icono *Jack Keane* situado en el escritorio.



› *Tendrás este icono si has realizado la instalación automática o si has elegido "Crear acceso directo a Jack Keane en el escritorio" en "Instalación manual".*

3 Desde el grupo de programas, haz clic sobre el botón "Inicio" y elige:
Todos los programas > Jack Keane > 1. Jack Keane



Objetivo de Jack Keane

Al rescate del Imperio Británico

Finales del siglo XIX. Un excéntrico científico, feroz enemigo de la Reina de Inglaterra, amenaza con acabar con la potencia colonial más importante del mundo. Sólo un héroe podría desbaratar sus planes y salvar así el honor del Imperio Británico.





La aventura comienza en Londres. Jack Keane, un joven capitán de navío, busca la forma de librarse de una pareja de matones que le reclaman una deuda pendiente. Desde ese momento tú asumes la personalidad de Jack; tú decides qué hacer en cada situación, con quién hablar, adónde ir y cómo superar las adversidades.

Pronto verás que los acontecimientos se precipitan y que, detrás de cada obstáculo superado, aguarda un nuevo desafío para tu ingenio. Visita todos los lugares, busca las pistas que encierra cada rincón, ata los cabos sueltos... Sólo así podrás resolver todos los enigmas y cumplir una misión que te llevará hasta una isla perdida en algún lugar del Océano Índico.

El manual del buen aventurero

Para completar con éxito la aventura, es importante que sigas estos consejos básicos. Palabra de aventurero.

Explora a fondo cada escenario Hasta el lugar más recóndito puede ocultar un objeto o una pista importante. Y no olvides que a veces puede resultar necesario explorar un mismo rincón más de una vez...

Utiliza los objetos Los artefactos y documentos que encuentras en tu camino están para ayudarte. Prueba a realizar acciones con ellos: tarde o temprano te serán de utilidad para avanzar en la aventura.

Habla con todos los personajes Algunos estarán dispuestos a ayudarte, otros ocultarán sus verdaderas intenciones; pero todos tienen algo que decir. Nunca se sabe quién puede poseer la clave para superar el siguiente obstáculo.

No dejes ninguna pregunta en el tintero Agota todas las opciones de diálogo. A veces, después de realizar una acción determinada podrás hablar de ello con otro personaje. Y no te apures si tienes que volver a hacer las mismas preguntas al mismo interlocutor...

Agudiza tu ingenio Intenta recordar todo lo que veas, analiza cada frase que escuches, fíate de la intuición y, sobre todo, emplea la lógica y el sentido común para resolver los retos que se te planteen.

Nunca te des por vencido Este es un juego de constancia: ya verás como el tesón y la perseverancia al final tienen su recompensa.

LOS PERSONAJES



JACK KEANE

Un capitán en apuros...

Nunca te viste en otra como ésta, Jack.

Su Majestad te ha confiado una misión aparentemente sencilla: trasladar al mejor agente secreto del Imperio a la isla de Tooth. Pero ni siquiera puedes imaginar que ese desconocido lugar encierra más de una sorpresa para ti...



DOCTOR T

Malvado por vocación.

Gobernador de Tooth. Científico chiflado, pasó de ser miembro de la British Royal Society a jurar odio eterno al Imperio Británico. Dirige un ejército de monos y gorilas que obedecen a su jefe con gran fidelidad pero escasas luces.



AMANDA

En busca de acción.

Enigmática, intrépida, audaz... Una mujer de armas tomar al servicio del doctor T. Una joven atrevida que unas veces te toma el pelo y otras te vuelve loco.



MONTGOMERY

El orgullo de Inglaterra.

Un agente británico con acento francés. Un precursor de James Bond con mucha labia y pocos recursos. ¿Seguro que no había ninguno mejor en todo el Imperio?

Pantalla de juego

A Vista principal

Muestra en todo momento el lugar en el que te encuentras. Desde ella puedes dirigir el rumbo de la aventura: decidir lo que vas a hacer, adónde quieres dirigirte, con quién deseas dialogar y qué objetos vas a examinar, coger o emplear.

B Puntos activos *(pág. 22)*

Personajes, objetos y lugares con los que puedes relacionarte (hablar, usar, coger, ir...).

C Cursor

Señala el punto exacto sobre el que tendrá lugar la acción elegida.

Figura E: Pantalla de juego



Acciones de los iconos *(pág. 23)*

Al situar el ratón sobre un punto activo, el cursor adquiere una forma que te indica la acción que puedes realizar en él.

- **Hablar**
- **Coger**
- **Usar / Combinar objetos**
- **Examinar**
- **Cambiar de escenario**
- **Subir / Bajar**
- **Saltar**
- **Embarcar**

D Línea de mensajes *(pág. 23)*

Te ofrece información sobre las acciones que vas a realizar e identifica los "puntos activos" de cada escenario. Si estás conversando con un personaje, muestra las distintas opciones de diálogo disponibles.

E Inventario *(pág. 25)*

Aquí se almacenan todos los objetos que recoges durante el juego y de los que debes servirte para avanzar en la aventura.

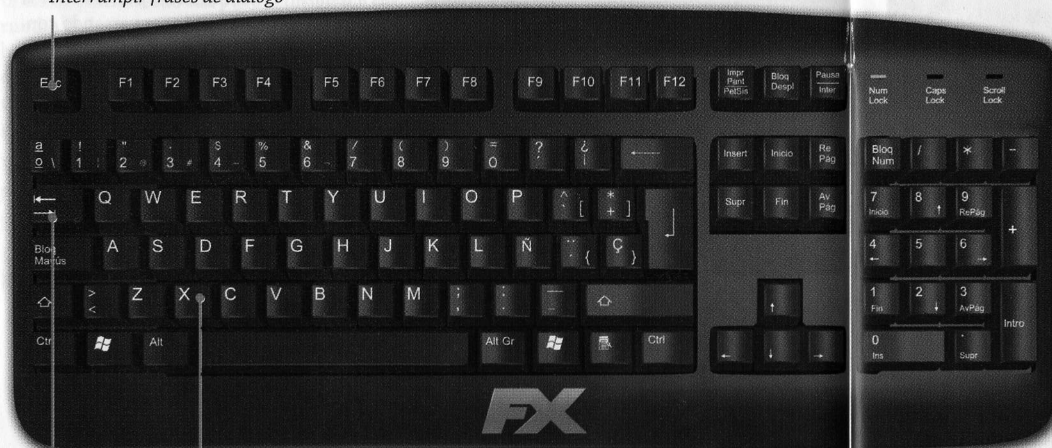
F Jack Keane

El protagonista de la historia. (En algunas fases asumirás el papel de Amanda, una joven e intrépida aventurera).

Teclas y controles

Figura F: Controles del teclado

Mostrar / Ocultar el menú principal
Interrumpir frases de diálogo



Mostrar los puntos activos de la pantalla de juego

Mostrar / Ocultar los objetivos
Regresar a la pantalla de juego

Figura G: Controles del ratón



Botón izquierdo

Desplazarse hasta el punto seleccionado

Examinar objeto / personaje / lugar

Botón derecho

Realizar la acción seleccionada (coger hablar / usar)

Seleccionar / Emplear un objeto del inventario

Otros controles

Doble clic en botón izquierdo del ratón	*Correr hasta el punto seleccionado*
Espacio	*Finalizar vídeos*
Intro	*Mostrar / Ocultar el inventario (si has activado la opción correspondiente en el menú de configuración)*

Capítulo 1. Tus 5 primeros minutos



¿Quién no ha deseado ser un aventurero y salvar el mundo tras superar peligros y derrotar a los malos? Si alguna vez has soñado ser un héroe, ahora tienes tu gran oportunidad. Prepárate para demostrar tu arrojo y astucia porque vas a vivir una aventura que jamás olvidarás...

Para dar tus primeros pasos en Jack Keane te recomendamos que, al mismo tiempo que lees esta sección del manual, tengas el juego en la pantalla de tu ordenador.

El menú principal de *Jack Keane* contiene todas las opciones del juego. Haz clic sobre el botón "Comenzar aventura" para que empiece la acción.

La amenaza fantasma



En una misteriosa isla del Océano Índico se gesta un maquiavélico plan para doblegar al todopoderoso Imperio británico. Semejante idea sólo podía ser engendrada por una mente perversa como la que posee el extravagante doctor T. Nadie, a excepción de su fiel ama de llaves, conoce cómo ni cuándo dará el gran golpe.

Una situación desesperada

Mientras tanto, un joven se ve obligado a "dialogar" con dos tipos de escasa educación y malos modales. El joven en apuros no es otro que Jack Keane, reputado capitán de barco con muchas dificultades financieras y pocas posibilidades de resolverlas a corto plazo.

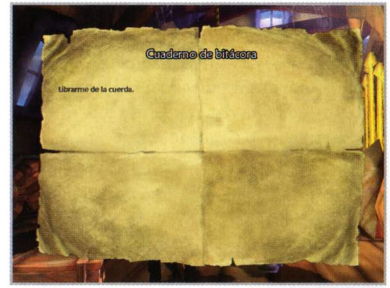
¡Que comience la aventura!



A partir de este momento, tú adoptas la personalidad de Jack. Metido en su piel, serás tú quien marque el rumbo de la aventura con tus decisiones. Todo lo que suceda de ahora en adelante dependerá de ti...

Bien, analicemos la situación. Estás atado a una silla, en un lugar desconocido, con dos tipejos malhumorados esperando a que aflojes la pasta que no tienes. La situación se antoja complicada, pero no hay nada insuperable para un tipo como tú.

El cuaderno de bitácora

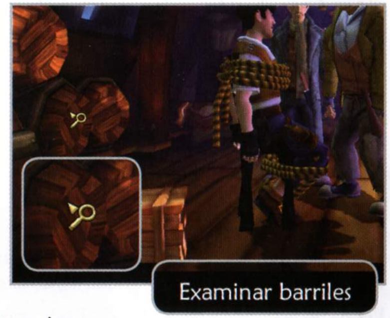


Pulsa la tecla **Tab** para desplegar al cuaderno de bitácora. En él Jack anota qué objetivos tiene en cada momento. Observa que ahora sólo tienes una cosa en mente: librarte de tus ataduras. Pues bien, lo único que tienes que hacer es ingeniártelas para conseguirlo.

De ahora en adelante, cuando quieras saber tus objetivos inmediatos, despliega el cuaderno de bitácora.

Puntos activos

¿Qué tal si echamos un vistazo a la estancia en la que nos encontramos? Si desplazas el ratón por la pantalla observarás que, al pasar por determinados puntos, el cursor se transforma en una lupa para informarte de que ahí se encuentra un objeto. Al mismo tiempo, en la línea de mensajes de la parte inferior de la pantalla aparece un texto que identifica ese objeto e indica qué puedes hacer con él.

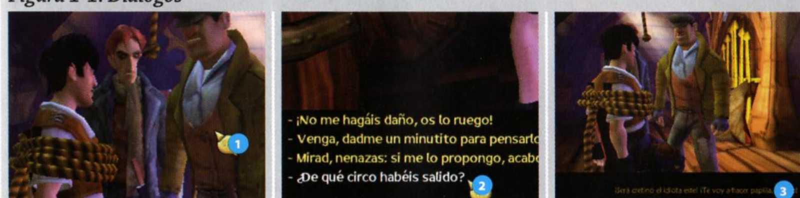


Si quieres conocer todos los puntos activos de un escenario, pulsa la tecla **X**. *Mientras mantengas pulsada esta tecla, todos los objetos o personajes con los que puedas interactuar aparecerán señalados con un asterisco blanco. ¿A qué esperas? ¡Haz la prueba!*

Veamos qué hay por aquí: unos barriles, un saco de cemento, unas escaleras... Podrías dedicarte a observar la habitación toda una vida pero, mientras sigas atado a la silla, poco podrás hacer. ¿Qué tal si intentas servirte de tu pico de oro para salir de ésta?

Diálogos

Figura 1-1: Diálogos



(1) Sitúa el ratón sobre cualquiera de los dos matones. El cursor se transforma en un bocadillo de diálogo. Haz clic con el botón derecho del ratón. (2) En la línea de mensajes aparecen las frases que Jack tiene disponibles. Haz clic sobre la opción "¿De qué circo habéis salido" para pronunciarla. (3) Escucha las palabras de Jack y la respuesta de su interlocutor.

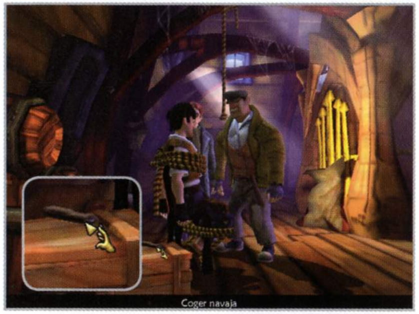
Vaya, vaya. La reacción a tus palabras no se ha hecho esperar. Y parece que al grandullón no le ha hecho mucha gracia tu comentario sin malicia. A juzgar por el sopapo que te ha dado, yo diría que es un tipo simple pero contundente.



Por cierto, ¿te has fijado en un pequeño objeto que ha salido volando de tu bolsillo tras la "caricia" del matón? ¡Es tu navaja!

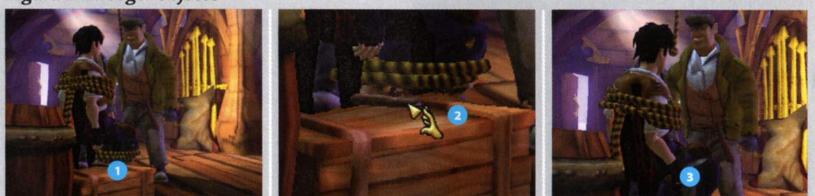
La navaja

Ésta puede ser tu gran oportunidad. Si consiguieras recuperar tu amado estilete, cortar las cuerdas sería un juego de niños. Sitúa el ratón encima de la navaja y, cuando el cursor se convierta en una mano, haz clic con el botón derecho del ratón para intentar coger el arma. ¡Maldición! ¡Está demasiado lejos! Piensa, Jack, piensa. ¿Cómo podrías alcanzar la navaja? ¡Sólo necesitas acercarte un poco más! Bueno, si no recuerdo mal, el golpe que te endosó ese gorila sin pelo casi te tira del asiento... Quién sabe, a lo mejor si le picas lo suficiente te echa algo más que una mano. ¿Por qué no pruebas a soltarle otra de tus grandes frases? (¡No hay nada como hacer amigos!).



Venga, valiente, ¡ánimo y al toro! No te cortes, suéltalo así, sin más. "¿Eso es todo lo que sabes hacer? Veo que esos brazos son todo grasa, ¿no?". A ver cómo responde ese gigantón a semejante apreciación. ¡Qué sorpresa! ¡Otra leche! Y esta vez algo me dice que podrás alcanzar la ansiada navaja... ¿por qué no lo intentas?

Figura 1-2: Coger objetos



1 Sitúa el ratón sobre la navaja. 2 El cursor se transforma en una mano y en la línea de mensajes se lee "Coger navaja". Pulsa el botón derecho del ratón. 3 Jack coge su objeto más preciado y corta las ataduras.

En las alturas

¡Muy bien! Primer objetivo cumplido. Aunque ahora tienes un nuevo problema: ¿cómo vas a bajar de lo alto del Big Ben? Y por si fuera poco, ¡tienes pavor a las alturas!

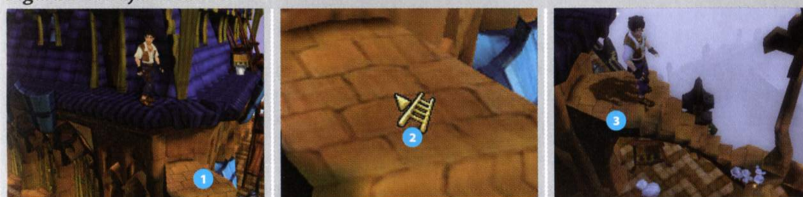


Está bien, que no cunda el pánico. Lo primero que necesitas es recuperar tu navaja (a saber dónde habrá ido a parar tras el forcejeo). En fin, sé que deambular por el tejado de la torre más alta de Londres no te hará mucha gracia pero... mucho me temo que hay que ponerse en marcha si quieres salir de ésta.

Explorando

Lo primero que debes hacer es recorrer el escenario en busca de objetos que puedan ayudarte a bajar de la torre. Si caminas hacia la derecha, pronto descubrirás dónde cayó tu navaja. Pero, como siempre, hay una mala noticia: cierto pajarraco parece haberse encariñado de ella. Bueno, tampoco es para tanto... ¿o es que el gran Jack Keane le tiene miedo a un simple cuervo? Venga, hay que bajar a esa plataforma en la que descansa el nido del cuervo. La cuestión es: ¿cómo?

Figura 1-3: Bajar escaleras



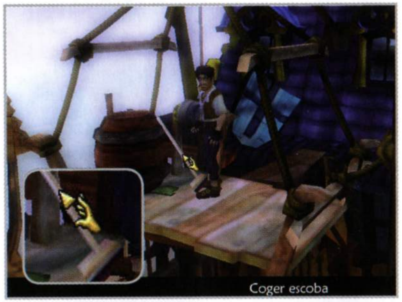
1 Mueve el ratón por la plataforma a la que deseas bajar. 2 El cursor adquirirá forma de escalera. Haz clic con el botón derecho del ratón. 3 Jack desciende hasta el nivel inferior.

Dependiendo del lugar donde te encuentres, el icono de la escalera indica que puedes descender a un nivel inferior o trepar a otro superior.

Una vez abajo, mira bien a tu alrededor. Fíjate, pensabas que sería fácil acceder al nido del cuervo, pero el dichoso pajarito no sólo se dedica a robar objetos ajenos, no. Al parecer también le ha dado por ensuciar los suelos (ya de por sí peligrosos) de la torre... Está claro que no vas a jugarte el tipo pisando una superficie tan resbaladiza, así que ahora toca buscar algo para limpiar esa zona de la escalera de piedra.



La plataforma



Ya que no puedes seguir bajando hacia el nido, vuelve a subir al tejado. A tu derecha sólo hay un objeto interesante (un cubo de agua que quizás pueda venirte bien más adelante).

Si caminas hacia la izquierda pronto toparás con la plataforma de los servicios de mantenimiento del Big Ben. En esa plataforma hay mucho por examinar (recuerda, si pulsas la tecla **X** verás todos los puntos activos) así que, ¡manos a la obra! Oye, ¿no te parece que esa escoba abandonada a su suerte puede venirte bien? Venga, no te cortes, ¡cógela! Ahora observa cómo aparece una imagen pequeña de la escoba en el inventario, situado en la franja superior de la pantalla.

> *En el inventario se almacenan todos los objetos que recoges durante el juego. De la utilidad del inventario hablaremos enseguida.*

Por cierto, ese trapo que está en el suelo también podría serte útil... aunque parece imposible mover el barril que hay justo encima. Si observas con atención, la plataforma está sujeta por cuerdas... ¿Qué pasaría si usaras la cuerda larga situada a la derecha? Prueba a ver.

Vértigo

Cuando creías que lo habías conseguido, resulta que vuelves a estar atrapado. Al menos tus amigos tampoco han resultado muy bien parados... Ahora mismo parece que la plataforma se ha estabilizado, ¿pero qué pasaría si tiraras ese enorme barril? Pesa demasiado para moverlo a pulso, pero recuerda que para algo un tal Arquímedes inventó la palanca.

El inventario

Ha llegado el momento de usar la escoba que tienes en el inventario, el lugar donde se almacenan todos los objetos que recoges a lo largo de la aventura.

Figura 1-4: Inventario



① Lleva el cursor del ratón hacia la parte superior de la pantalla y, a continuación, pulsa con el botón derecho del ratón sobre la escoba. ② Desplaza el cursor (que ha adoptado la forma de escoba) hasta el barril y haz clic con el botón derecho del ratón. (En la línea de mensajes se lee "Usar escoba con barril"). ③ Observa el resultado de la acción: Jack consigue salir del apuro.



Bueno, parece que te has librado de los matones por el momento. Por cierto, ¿has cogido ya el trapo tirado en el suelo de la plataforma? Puede que te venga bien para limpiar la zona del nido. Aunque, estando así de seco es posible que sólo consigas ensuciar más el suelo... ¡espera un momento! ¿No había un cubo con agua en la otra parte del tejado? ¿A qué esperas?

> *En el inventario también se pueden combinar objetos para crear nuevos artilugios que te ayuden a progresar en la aventura. (Consulta el apartado 3.5.3 de este manual "Cómo combinar objetos del inventario).*

Guardar la partida

Puede que éste sea un buen momento para guardar tus progresos, Jack. De esa forma, puedes darte un descanso cuando lo necesites y retomar la aventura más adelante.

Figura 1-5: Guardar una partida



*① Pulsa la tecla **Esc** para acceder al menú principal y haz clic sobre la opción "Guardar". ② Pulsa sobre uno de los espacios disponibles y confirma la acción haciendo clic sobre la opción "Guardar". ③ De nuevo en el menú principal, pulsa "Continuar partida" para seguir la aventura.*

Cuando hayas humedecido el trapo en el cubo de agua, dirígete a la zona sucia de la plataforma del nido y encárgate de limpiar el suelo como dios manda. O por lo menos déjalo lo suficientemente limpio como para pasar por ahí sin temer por tu vida...



Ahora sólo tienes que encontrar la forma de espantar al cuervo (vale, es pequeñito, pero reconozco que intimida) recuperar tu navaja y escapar por fin de la torre. Bueno, el Big Ben es conocido por el poderoso repicar de sus campanas. Tal vez semejante estruendo te ayudase a librarte del pajarito...

Ante todo, recuerda esto, Jack: pase lo que pase, ¡nunca pierdas el sentido del humor!

Buena suerte, ¡capitán!

Capítulo 2. Los menús del juego

La pantalla del menú principal contempla todas las opciones del juego. Puedes acceder a ella en cualquier momento de la partida pulsando la tecla **Esc**.

2.1 Cómo guardar y cargar partidas

Figura 2-1: Guardar una partida



1 Desde el menú principal, haz clic sobre la opción "Guardar". 2 Pulsa en uno de los recuadros disponibles para guardar tus progresos. 3 Haz clic aquí para confirmar la operación. 4 Para volver a la pantalla de juego, pulsa el botón "Continuar partida".

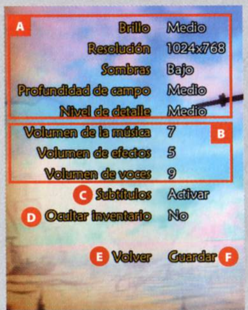
Si deseas sobrescribir una partida guardada, selecciona el recuadro correspondiente en la pantalla "Guardar" y haz clic en "Sobrescribir".

Cuando quieras reanudar una partida guardada, selecciona la opción correspondiente en el menú principal. A continuación, haz clic sobre la casilla de la partida que deseas reanudar y pulsa el botón "Cargar partida".

2.2 Opciones de configuración

Si quieres modificar algún parámetro del juego, selecciona la opción "Configuración" en el menú principal.

Figura 2-2: Configuración



A Opciones gráficas Permiten ajustar el rendimiento del juego a las posibilidades de tu ordenador y de tu tarjeta gráfica.

B Opciones de sonido Regula el volumen tanto de las voces de los personajes como de la música y el sonido ambiental.

C Subtítulos Activa o desactiva los subtítulos de las voces del juego.

D Ocultar inventario Activa esta opción si prefieres no ver permanentemente en pantalla los objetos del inventario.

E Volver Haz clic aquí para regresar al menú principal cancelando los cambios realizados.

F Guardar Pulsa aquí para confirmar los ajustes realizados.

Para que los ajustes de configuración tengan efecto deberás reiniciar el juego.

2.3 Extras

2.3.1 El museo de cera



No tardarás en descubrir que el mundo de Jack Keane está lleno de sorpresas. A medida que avances en la aventura, encontrarás objetos mágicos (estrellas de mar, un petate, etc.) que te permiten desbloquear los elementos de uno de los extras del juego: el museo de cera.

También conseguirás desbloquear extras del museo al realizar acciones determinadas durante la aventura; por ejemplo, al abrir la puerta de la habitación de Jack o al reparar el bote de remos.

Recuerda que cuantos más objetos mágicos acumules y más acciones especiales lleves a cabo, más muñecos de cera estarán disponibles en el museo. Un premio para los aventureros más audaces.

Para acceder al museo, selecciona la opción "Extras" en el menú principal y, a continuación, pulsa sobre el apartado correspondiente.

Figura 2-3: Cómo visitar el museo



1 En el centro de la sala, haz clic sobre el altavoz para cogerlo. 2 En el inventario, pulsa sobre el altavoz con el botón derecho del ratón. (El cursor adquiere la forma del altavoz). 3 Sitúa el cursor sobre uno de los personajes para escuchar su reacción.

2.3.2 Jack Keane "retro"

¿Quieres darle un toque diferente al juego? Entonces no lo dudes, activa esta opción y podrás volver a jugar la aventura en sepia. Un guiño para los amantes de los clásicos.

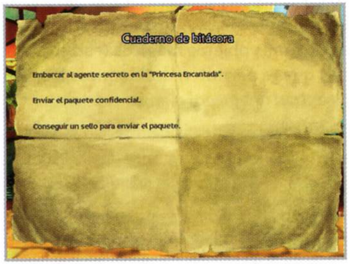
Figura 2-4: Jack Keane "retro"



1 En el menú principal, haz clic sobre la opción "Extras". 2 Pulsa aquí para activar el modo "retro". 3 Comprueba cómo el juego aparece ahora en tonos sepia.

Capítulo 3. Cómo jugar

3.1 El cuaderno de bitácora



Como todo capitán de barco que se precie, Jack está acostumbrado a anotar cualquier acontecimiento relevante en su cuaderno de bitácora. En tierra firme, el joven aventurero recurre a su fiel compañero de viaje para recordar los objetivos a los que ha de hacer frente en cada momento.

Si en algún momento necesitas tener claro tu próximo objetivo, consulta el cuaderno de bitácora pulsando la tecla **Tab**. (Para ocultar el cuaderno, sírvete de la misma tecla).

3.2 Exploración de escenarios

Puntos activos



En la pantalla de juego encontrarás distintos personajes, objetos y lugares con los que puedes relacionarte. A estos elementos sensibles se les denomina "puntos activos" y difieren dependiendo del escenario en que te encuentres. Cuando pasas el cursor del ratón por ellos, el símbolo del cursor es reemplazado por una lupa, un bocadillo de diálogo, una flecha... Al mismo tiempo, en la parte inferior de la pantalla aparece un mensaje que te identifica el elemento correspondiente y te señala la acción que puedes realizar con él. *(Consulta el apartado 3.4 de este manual: "Acciones").*

Así, por ejemplo, si estás atado a una silla en el Big Ben –primer escenario del juego - y desplazas el cursor sobre uno de los dos matones, aparecerá un bocadillo de diálogo y en la línea de mensajes se leerá "Hablar con matón". Si deseas realizar esa acción, basta con hacer clic con el botón derecho del ratón.



Es importante identificar todos los puntos activos del juego y servirte de ellos para encontrar las pistas que te ayuden a avanzar. Para conocer todos los puntos activos de un escenario, pulsa la tecla **X**. De esta forma, un asterisco identificará todos los elementos a la vista con los que puedes interactuar.

La observación

Un buen aventurero debe estar al tanto de todo lo que le rodea. La observación es una de tus mejores armas y, como tal, tendrás que aprovecharla. Es importante que observes y analices cada personaje u objeto con el que te encuentres en el juego ya que nunca se sabe dónde puede estar la clave para superar el próximo desafío al que tengas que hacer frente.

Recuerda que, con independencia de la acción que puedas realizar con un punto activo determinado (hablar, coger, usar), siempre puedes examinarlo pulsando el botón izquierdo del ratón sobre él. Al hacerlo, Jack pronunciará unas palabras que pueden darte pistas para avanzar en la aventura. *(Consulta el apartado 3.4.3 de este manual: "Examinar").*

3.3 La línea de mensajes

En la parte inferior de la pantalla de juego se encuentra la línea de mensajes, donde una frase te señala los movimientos o acciones que puedes realizar en cada momento. De igual forma, aquí aparecerán los subtítulos de las voces y diálogos del juego.



Figura 3-1: Línea de mensajes

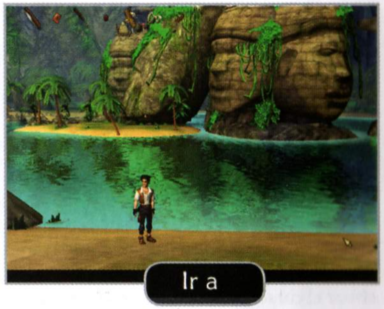
① *Sitúa el cursor sobre un "punto activo" y la línea de mensajes te mostrará la acción que puedes realizar con él. (En la imagen, "Hablar con el aventurero").*

② *Haz clic con el botón derecho del ratón para llevar a cabo la acción correspondiente. (En este caso, el aventurero inicia una conversación).*

3.4 Acciones

En el transcurso de la aventura el protagonista puede realizar distintas acciones sobre los puntos activos, cada una de ellas representada por su icono correspondiente.

3.4.1 Ir a



La acción "Ir" está siempre disponible. Es decir, si mueves el cursor por la pantalla y, a continuación, pulsas el botón izquierdo del ratón, Jack (o Amanda) se desplazarán al lugar donde tengas situado el cursor. Si pulsas dos veces seguidas el botón izquierdo del ratón, Jack correrá hasta el lugar señalado.

Recuerda que es importante explorar todos los rincones de cada escenario para localizar los personajes y objetos necesarios para avanzar en la aventura.

3.4.2 Ir / Entrar / Salir

Este cursor te indica la posibilidad de dirigirte a un escenario distinto, en el que encontrarás nuevos objetos o personajes con los que poder relacionarte. Haz clic con el botón izquierdo del ratón y el protagonista se desplazará a ese lugar.

3.4.3 Examinar



Este icono nos informa de la posibilidad de examinar con un simple clic de ratón los personajes y objetos que forman parte de la aventura. Muchos de ellos encierran información necesaria para progresar en el juego.

> *También es posible examinar objetos dentro del inventario, es decir, objetos que has decidido recoger para utilizarlos posteriormente. (Consulta el apartado 3.5 de este manual: "Inventario").*

3.4.4 Coger

Cada vez que aparezca este icono tendrás la opción de recoger un objeto e incorporarlo al inventario. Para ello, pulsa el botón derecho del ratón.

> *No dudes en hacerte con todos los objetos a tu alcance, nunca se sabe cuál acabará por sacarte de un apuro.*

3.4.5 Usar

Cuando veas este cursor sabrás que el objeto señalado puede ser utilizado, ya sea por sí solo o en combinación con otro elemento. Para ello, basta con pulsar el botón derecho del ratón. *(Consulta el apartado 3.5 de este manual: "Inventario").*

3.4.6 Hablar



Este icono te permite entablar una conversación con cualquiera de los personajes que se crucen en tu camino. Gracias a los diálogos obtendrás información muy valiosa para avanzar en la aventura, aunque en muchas ocasiones tendrás que analizar cada frase, aguzar el ingenio y atar los cabos que te conduzcan al éxito.

Tras activar la opción "Hablar con" pulsando el botón derecho del ratón, el protagonista de la historia dialogará con el personaje elegido. En ocasiones, asistirás al diálogo como un espectador, sin poder intervenir. En otras, tendrás que elegir la frase que deseas pronunciar en cada momento de entre todas las que aparecen en la parte inferior de la pantalla. Para ello, basta con situar el cursor sobre ella y, a continuación, pulsar el botón izquierdo del ratón. Dependiendo de la frase elegida, tu interlocutor reaccionará de una forma o de otra.

3.4.7 Subir / Bajar



En muchos escenarios existen lugares a los que sólo se puede acceder trepando (o descendiendo) con la ayuda de un punto de apoyo. Estos rincones se identifican con facilidad, ya que siempre aparecen señalados por una especie de destello luminoso. Al desplazar el ratón por la zona situada justo debajo del destello, observarás cómo el cursor se transforma en la imagen de una escalera. Pulsa el botón derecho para realizar la acción.

3.4.8 Saltar

Este cursor indica que, pulsando el botón derecho del ratón, Jack puede realizar un salto para sortear un obstáculo o llegar hasta un lugar en apariencia inalcanzable.

3.5 Inventario

El inventario está formado por todos los objetos que recoges a lo largo del juego y de los que puedes servirte para avanzar en la aventura. En cualquier momento puedes consultar los elementos que tienes a tu disposición en el inventario, pues basta con echar una mirada a la franja superior de la pantalla para ver los objetos que llevas encima.

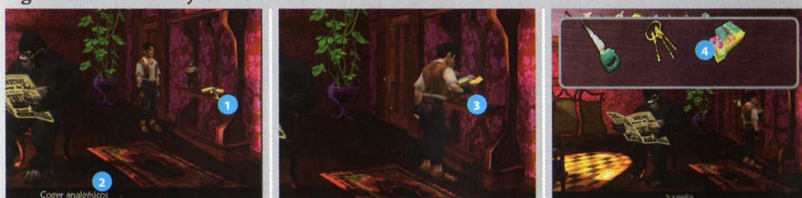


> *Si prefieres prescindir del inventario en la pantalla de juego, activa la opción "Ocultar inventario" del menú de configuración. Una vez elegida esta opción, bastará con pulsar la tecla* **Intro** *para mostrar u ocultar el inventario cada vez que quieras utilizarlo.*

Cuando te mueves por el inventario y pasas el cursor por encima de cada uno de los objetos que lo componen, la acción que puedes realizar pulsando el botón derecho del ratón es "Usar". Sin embargo, si pulsas el botón izquierdo, podrás examinar cada elemento en profundidad.

3.5.1 Cómo añadir objetos al inventario

Figura 3-2: Añadir objetos al inventario



(1) Sitúa el cursor sobre el objeto deseado. (2) Tanto el icono de la mano como la línea de mensajes te señalan la acción que vas a realizar. (3) Pulsa el botón derecho del ratón para completar la acción. (4) Comprueba que el objeto se añade el inventario.

3.5.2 Cómo usar los objetos del inventario

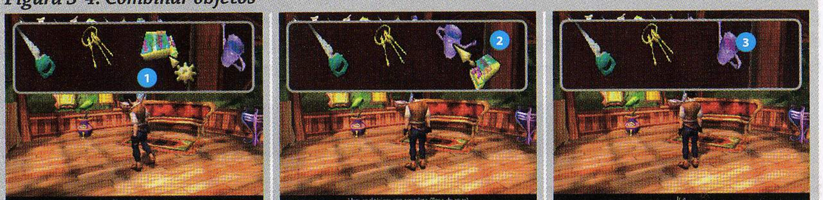
Figura 3-3: Usar objetos del inventario



1 En el inventario, sitúa el cursor sobre el objeto deseado y haz clic con el botón derecho del ratón para seleccionarlo. 2 Sitúa el cursor sobre el objeto o personaje elegido y pulsa el botón derecho del ratón para completar la acción. 3 Comprueba el resultado de la acción.

3.5.3 Cómo combinar objetos del inventario

Figura 3-4: Combinar objetos



1 Sitúa el cursor sobre el primer objeto y haz clic con el botón derecho del ratón. 2 Desplaza el elemento seleccionado hasta situarlo sobre el segundo objeto y pulsa de nuevo el botón derecho del ratón. 3 Comprueba que los objetos combinados aparecen como uno solo en el inventario.

3.5.4 Cómo utilizar objetos dentro del inventario

Algunos de los objetos que encontrarás a lo largo de la aventura pueden ser utilizados por sí solos desde el inventario. Es el caso del mosquete que encuentra Jack en la cueva del capítulo 3. Una vez recogido, Jack puede extraer la pólvora que se encuentra en el interior del arma.

Figura 3-5: Utilizar objetos dentro del inventario



1 Sitúa el cursor sobre el objeto que deseas emplear. (Si pulsas el botón izquierdo del ratón, Jack examinará el mosquete). 2 Para utilizar el objeto, basta con hacer clic con el botón derecho del ratón. 3 Comprueba cómo la pólvora extraída forma ya parte de tu inventario.